

Побратими

Автори гри:
Fabien Riffaud
і Juan Rodríguez
Ілюстрації:
Tignous



2 серпня 1914 року. Сільська площа. Кілька вірних друзів приголомшені наказом про загальну мобілізацію, який висить на стіні ратуші. Впродовж останніх кількох тижнів газети повідомляли про можливу війну, але цей наказ став для друзів цілковитою несподіванкою. Не маючи жодного уявлення про те, що на них чекає, вони клянуться один одному триматися разом і повернутися, незважаючи ні на що. На жаль, те, з чим вони зіткнуться, буде набагато гіршим за їхні найстрашніші побоювання.

Побратими

Кооперативна гра від 2 до 5 гравців,
тривалістю приблизно 30 хвилин

Важливе пояснення

Настільні ігри є такою ж важливою частиною культурного середовища, як література чи кіно.

У настільних іграх немає заборонених тем, але деякі з них делікатніші ніж інші. Життя в часи Першої світової війни – одна з таких тем.

Розробляючи цю гру, ми з усією повагою і розумінням поставилися до учасників тієї війни та страждань, які їм довелося пережити.

Ми вирішили зосередитися на людині зі звичайними турботами та повсякденними страхами.

Ми хотіли показати, що братерство та взаємна підтримка стали для солдат єдиним шляхом до порятунку.

Не торкаючись безпосередньо військового аспекту, гра пропонує гравцям пережити труднощі, з якими стикалися військові в окопах і траншеях під час війни.

Шлях до перемоги може здатися важким, але не впадайте у відчай, не здавайтесь, і виживіть у воєнних буднях Першої світової війни!

Привітання

Персонажі цієї гри були реальними людьми. Деякі з них навіть були родичами авторів цієї гри. "Побратими" – данина поваги всім, хто пережив той трагічний час.

Felicia



Вміст гри



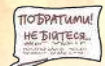
6 карт
персонажів
сторона з
талісманом



59 карт
випробувань



16 жетонів
підтримки



5 жетонів
промов



1 жетон
командира



1 пам'ятка



1 карта **миру**
1 карта
монумента

Приготування до гри

• Кожен гравець вибирає карту **персонажа** та кладе її перед собою стороною з **талісманом** горілиць.

• Усі гравці отримують по 3 жетона **підтримки**:

- 1 жетон

- 1 жетон

- 1 будь-який жетон з тих, що залишилися

Не використовуйте жетони  та  при грі вдвох чи втрох.

• 25 карт **випробувань** покладіть долілиць на карту **миру**. Це буде колода **випробувань**. 34 карти, що залишилися, покладіть долілиць на карту монумента. Ці карти формують колоду **бойового духу** загону.

• Покладіть жетони **промов** між двома колодами карт. Їхня кількість залежить від кількості гравців:

- 5 жетонів при грі вдвох або втрох

- 4 жетони при грі вчотирих

- 3 жетони при грі п'ятьох



Стоп жетонів
промов

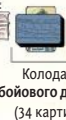
• Жетон командира отримує найволохатіший гравець.

• Можна розпочинати гру!

Нічийна зона



Колода
випробувань
(25 карт)



Колода
бойового духу
(34 карти)

Карта персонажа



3 жетони **підтримки**



Жетон
командира

Мета гри



Гравці намагаються успішно виконати **бойові завдання** й вичерпати колоду **випробувань**, щоб карта **миру** стала повністю видимою.

Якщо в гравців не залишилося карт на руках і карта **миру** є повністю видимою – гравці перемагають в грі.

Після виконання **бойових завдань** падає **бойовий дух** загону, тому карти з колоди **бойового духу** перекладають в колоду **випробувань**.

Гравці програють, якщо карта **монумента** стає повністю видимою.



Бойове завдання

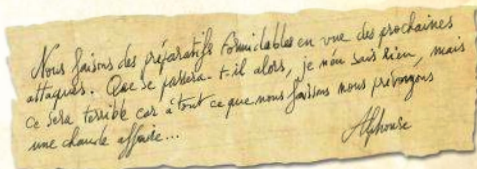
Виконання **бойового завдання** відбувається у 4 етапи.

1/4 Приготування

■ Рівень складності

Командир, оцінивши всі можливі ризики, вибирає рівень складності **бойового завдання**. Рівень складності виражений кількістю карт із колоди **випробувань**, які отримує кожен гравець, починаючи з командира. Мінімальний рівень складності – 1 карта.

Якщо під час роздачі карт колода **випробувань** вичерпалася, припиніть



роздавати карти. Деякі гравці можуть мати більше карт на руках ніж інші.

■ Чисті серцем новобранці

Мінімальний рівень складності першого **бойового завдання** 3 карти.

Nous avons fait des attaques les 26 et 27 octobre, et tu peux croire que cela était terrible, car nous étions dans l'eau jusqu'aux épaules, et jours et nuits après les attaques...

Солдат 133-ї піхотної дивізії ("La Gauloise")

24 Бойове завдання

Гравці намагаються позбутися карт **випробувань** з рук. Карти **загроз** необхідно викладати на центр стола в **нічийну зону** (див. малюнок), а карти **неприємностей** – поряд із персонажами. Щоб продовжити виконувати **бойове завдання**, в нічийній зоні та поряд із персонажами не повинно бути одночасно 3 однакових активних **загроз**.

6 типів загроз:



*Свисток означає початок атаки.

Цей гравець розіграв жетон підтримки та відступив



Нічийна зона



Карти **неприємностей**, які впливають на гравця



Цей гравець використав **талісман**



Дії

Починаючи з командира і далі за годинниковою стрілкою, гравці до закінчення **бойового завдання** по черзі виконують ходи (див. “Закінчення бойового завдання”). У свій хід гравець, якщо він не відступив, може виконати одну з таких дій:



Розіграти карту **випробування** з руки

Кarti **загроз** кладіть у **нічийну зону**, а карти **неприємностей** – поряд із вашим персонажем (одразу застосуйте ефект карти неприємності).



Використати **талісман**

Гравець скидає з **нічийної зони** **1 карту загрози**, яка відповідає його **талісманові**, після чого перевертає карту свого **персонажа**. Щоб використати талісман повторно, його потрібно **відновити** (див. “Підтримка”).



Виголосити **промову**

Якщо у гравця є жетон **промови**, він може виголосити натхненну промову та захистити своїх Побратимів від однієї з шести **загроз**. Активний гравець вибирає одну із **загроз** та називає її виголос. Всі гравці, окрім гравця, який виголосив **промову**, можуть скинути з руки по 1 карті цієї **загрози**. Якщо у гравця кілька карт однієї **загрози**, він скидає будь-яку 1 карту цієї **загрози**. Ефект від **промови** не впливає на гравців, які відступили. Після виголошення **промови** гравець вилучає жетон **промови** з гри.



Відступити та розіграти **жетон підтримки**

Коли гравець відступив, він більше не бере участі у виконанні **бойового завдання** і не може виконувати дії. Після відступу гравець повинен вирішити, кого зі своїх Побратимів він **підтримає**. Для цього гравець вибирає 1 зі своїх жетонів **підтримки** та кладе його долілиць на карту свого **персонажа**. Після закінчення **бойового завдання**, коли всі гравці відступили, вони перевертають горілиць викладені раніше жетони **підтримки**.

Якщо гравець відступив, він ігнорує всі **неприємності**, які впливають на його персонажа під час виконання поточного бойового завдання. Гравець, який відступив, збирає всі карти на руці до наступного раунду.

Гравець, у якого не залишилося жетонів **підтримки**, може відступити, але він не розіграє **жетон підтримки**. Якщо в нього на руці залишилися карти, він може покласти їх долілиць на карту свого **персонажа**, щоб показати, що він відступає.

■ Пастки

Якщо гравець розіграє з руки карту **загрози** із символом **пастки**, він бере ще одну карту з колоди **випробувань** ТА одразу розіграє її. Коли гравець витягує ще одну карту з колоди **випробувань**, і на карті є символ пастки, гравець повинен проігнорувати його. Якщо взята карта – це карта **неприємності**, гравець кладе її поряд зі своєю картою **персонажа**.

2 види **загроз**
Ніч і снаряд

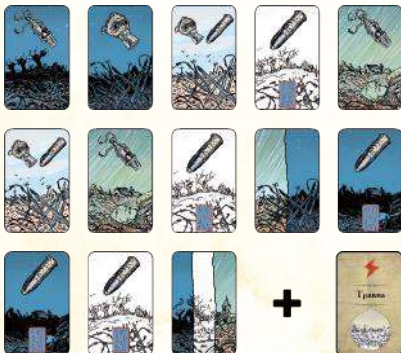
Символ
пастки



Виконання
бойового
завдання можна
продовжувати

Невдача:
3 карти зі
снарядами

Невдача:
3 карти зі
снігом



■ Закінчення бойового завдання

Бойове завдання закінчується в одному з двох випадків:

- якщо гравці відступили. У цьому випадку **бойове завдання** вважається успішним. Скиньте карти з **нічийної зони**.
- або у **нічийній зоні** викладені 3 карти з однаковими **загрозами** (з урахуванням карт **“Фобія”** і **“Травма”** у гравців, які не відступили). У цьому випадку **бойове завдання** вважається проваленим. Затасуйте карти з **нічийної зони** в колоду **випробувань**.

В обох випадках нерозіграні карти залишаються на руках гравців, а карти **неприємностей** залишаються поряд із картами **персонажів**. Переходьте до етапу **“Підтримка”**.



34 Підтримка

Після закінчення бойового завдання гравці перевертають жетони **підтримки** на картах **персонажів** і передають їх Побратимам.



Передайте жетон **підтримки** другому гравцю ліворуч

Передайте жетон **підтримки** першому гравцю праворуч



Якщо в одного з гравців **більше жетонів підтримки ніж в інших**, він отримує допомогу загону й може:

- або вилучити з гри 2 карти **неприємностей**, які впливають на його персонажа
- або перевернути карту **персонажа** стороною з **талісманом** горлиць

Якщо кілька гравців мають однакову кількість жетонів **підтримки**, то допомогу загону ніхто не отримує. Жетони **підтримки** не скидають. Вони залишаються у гравців.

*Dans le fond de la tranchée et sous le terrain,
on creuse de petites caves où un homme peut
tenir caché, c'est pour se garantir des éclats d'obus.
Alfred Vogel*

Якщо бойове завдання провалено Враховуються лише жетони тих гравців, хто відступив.

Той, хто отримав найбільше жетонів **підтримки**, може скинути 1 карту **неприємності**.

Поразка

Якщо після закінчення етапу **підтримки** на когось із гравців впливають **щонайменше 4 неприємності**, він приводить загін до поразки, і гра одразу закінчується.

Перемога

Коли колода **випробувань** вичерпалася й карта **миру** повністю видима, а гравці **позбулися всіх карт на руках** — гравці підписують мирний договір. Це означає, що гравці разом пройшли Першу світову війну та перемогли у гри! Слава!



*Il était comme nous, des pauvres types
qui se faisaient appeler la queue pour rien...
Lem Wall*

44 Падіння бойового духу

Оскільки війна все ще триває, бойовий дух загону падає.

Порахуйте загальну кількість карт, що залишилися у гравців на руках. Перекладіть стільки ж карт із колоди **бойового духу** в колоду **випробувань** (щонайменше 3 карти).

Поразка у грі

Якщо колода карт бойового духу вичерпалася, і карта монумента повністю видима – гравці програють

Якщо гравці пережили падіння бойового духу, гравець із жетоном командира передає його наступному гравцеві. Командир з попереднього бойового завдання отримує жетон **промови** (якщо доступний).

Починається новий раунд...

...і війна триває!

Розподіл карт

- 39 карт **випробувань**: кожна з 6 загроз зустрічається на 14 картах; на 9 картах зображені символи **пасток**
- 19 карт **неприємностей**
- 1 карта "Різдво"



Новобранець

Під час кількох перших ігор рекомендуємо ігнорувати символи пасток на картах **загроз**.

Обстріляний

Після того, як ви засвоїли правила гри, грайте з урахуванням символів пасток на картах **загроз**.

Ветеран

Досвідчені гравці можуть розпочати гру з 30 картами у колоді **випробувань**.

Будьте мужніми!

Фрагменти листів, використані в оформленні правил гри, взяті з книги "Paroles de Poilus", опублікованої Radio France



Гра вдвох

При грі вдвох додається віртуальний гравець – **Капелан**. Виберіть для нього будь-яку карту **персонажа**. Він отримує, як і інші гравці, 3 жетона **підтримки** й бере участь тільки у етапі **підтримки**, але не отримує карт **випробувань**, а також не може стати командиром перед виконанням бойового завдання.

На початку гри у колоді карт **випробувань** повинно бути 20 карт.

Розіграні жетони **промов** не вилучайте з гри, а кладіть назад у запас.

Гра відбувається за звичайними правилами, але перед виконанням бойового завдання **Капелан** відступає, розігруючи будь-який один із своїх жетонів **підтримки**.

Гравці передають жетони **підтримки** згідно вказівок на жетонах. Якщо більшість жетонів отримує **Капелан**, він залишає їх собі та більше нічого не відбувається.

Використані жетони **промов** не вилучайте з гри, натомість покладіть назад у запас.

Після кожної перемоги можете збільшувати кількість карт у колоді **випробувань** на 2 карти. Здобувши перемогу в грі, коли в колоді 30 карт **випробувань**, ви отримаєте статус "Ветеран"!

Подяки

Дякуємо всім гравцям, яким вистачило терпіння тестувати гру знову і знову. Особливо хочеться подякувати Catherine Riffaud, Corinne Blis, Muriel Lemay, Jérémy Jallet за їхні постійні поради; Didier Jacobée за віру в успіх; Paul Guignard за мудрі поради; Benoît Houivet за скрупульозність; Patrick Bard за підтримку та сприяння; членам Touraine Maison des Jeux, François, Super Bony, the Poitiers Mireuil, Ludo Ergo Sum, Boris, Simon, Nicolas, Eva, Franck і всім, кого ми забули згадати у цьому надто короткому списку.

Важливі уточнення

- Не можна казати чи показувати іншим гравцям, які карти є на руці. Тримайте в таємниці, які саме жетони підтримки ви вибрали під час відступу.
- Гравці можуть перераховувати кількість карт у колоді **випробувань** та колоді **бойового духу**.
- Вилучайте до кінця гри скинуті карти.
- Якщо колода випробувань вичерпалася (і стала видимою карта **миру**), ігноруйте всі ефекти, які вказують на те, що необхідно взяти карту з колоди (**пастки**, **неприємності** тощо).
- У випадку протиріч між **неприємностями**:
 - одного гравця: пріоритет у тієї карти неприємності, яка була розіграна раніше;
 - у різних гравців: пріоритет у карти неприємності активного гравця.
- **"Незграбність"**: якщо на карті є символ **пастки**, вона не активується.
- **"Німота"**: гравець не може розіграти жетон **промови**, але може розіграти жетон **підтримки**.
- Ефект карти **неприємності** може змусити гравця відступити, не даючи йому можливості вибрати іншу дію.

Неприємності

- **"Травма"**, **"Фобія"**, і **"Слабкість"** перестають мати вплив на поточне **бойове завдання**, коли гравець, на якого вони впливають, відступає.
- Якщо у гравця на руці немає карт, він може відступити, **ігноруючи карти неприємностей**, які впливають на його персонажа.

Промова

- Не впливає на того, хто відступив.
- Дозволяє іншим гравцям скинути з руки карти **"Травма"** або **"Фобія"** з відповідною **загрозою**.
- Ефект всіх жетонів **промов** однаковий, текст на них потрібен лише для атмосфери. Наприклад: "Друзі, не бійтеся снарядів, за даними розвідки сьогодні артобстрілу не буде".



© 2022 CMON Global Limited, всі права застережено. Жодна частина цієї гри не може бути відтворена без спеціального дозволу. The Grizzled, CMON і логотип CMON є зареєстрованими торговими знаками CMON Global Limited. Компоненти в коробці можуть відрізнятися від зображених. Виготовлено в Китаї.

Видавництво © "Планета Igr", 2023 <https://planeta-igr.com/ua/grizzledUA>



www.cmon.com

— Автори гри: Fabien Riffaud і Juan Rodríguez - Ілюстрації: Tignous —
Графічний дизайн: Juan Rodríguez - Макет: Louise Combal, Mathieu Harlaut і Júlia Ferrari
- Переклад: Данило Пера - Редактори: Владислав Жебровський, Дар'я Єфремова
- Верстка: Денис Ревенко - Продюсери: Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart,
Isadora Leite, Sergio Roma та Renato Sasdelli - Видавець: David Preti

*Важко уявити гру про дружбу
та братерство без вірних
друзів. Твій запал і ентузіазм,
Бернаре, допомогли нам не
менше, ніж твій талант.
Бувай, Tignous*